KORTKOMMANDON

P	Pausa/fortsätt spelet
ESC	Rensa objekt från markören/Stäng rutan
CTRL+Z	Ångra den senaste åtgärden
DELETE	Rensa
F5	Spara ett spel
F6	Öppna ett sparat spel
F1	Öppna Zoopedia
CTRL+P	Öppna fotoalbum
CTRL+F	Visa ekonomiinformation
CTRL+G	Visa mål för scenario
TABB	Aktivera eller inaktivera översiktskartan
G	Växla mellan översiktsläge och läget Zoobesökare
C	Växla mellan lägena Zoobesökare och Fotosafari
CTRL+VÄNSTERPIL	Rotera vyn moturs
CTRL+HÖGERPIL	ROTERA VYN MEDURS
PLUSTECKEN (+)	Zooma in
MINUSTECKEN (-)	ZOOMA UT
UPPIL	Flytta framåt
NEDPIL	Flytta bakåt
VÄNSTERPIL	Flytta åt vänster
HÖGERPIL	Flytta åt höger
SKIFT + , (KOMMA)	Rotera det markerade objektet medurs
SKIFT + . (PUNKT)	Rotera det markerade objektet moturs
CTRL+C	Öppna/stäng panelen Byggnad
CTRL+M	Öppna/stäng panelen Djur
CTRL+T	Öppna/stäng panelen Terräng
CTRL+H	Öppna/stäng panelen Personal





Hämta strategiguiden från Sybex! (på engelska)

Microsoft game studios



JOURNAL

SÄKERHETSINFORMATION

Om anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett välupplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser och händelser i detta dokument fiktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser eller händelser. Det åligger användaren att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektronisk, mekaniskt, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddar materialet i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokuments innehåll inte någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätter eller andra immateriella rättigheter.

© & ℗ 2004 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logotypen, Windows, Windows-logotypen och Zoo Tycoon är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Utvecklat av Blue Fang Games™ för Microsoft Corporation. Blue Fang Games och Blue Fang-logotypen är varumärken som tillhör Blue Fang Games, LLC.

Namnen på verkliga företag och produkter som nämns här kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

Delar av programvaran tillhandahålls under licens (c) 1997–2004 Numerical Design, Ltd. Med ensamrätt. Gamebryo® är ett registrerat varumärke som tillhör Numerical Design, Ltd.

BINK VIDEO

Miles Sound System, Copyright 1991-2002 av RAD Game Tools, Inc. används.

Bink Video Copyright © 1997-2004 av RAD Game Tools, Inc. används.

INNEHALLSFÖRTECKNING



Välkommen till *Zoo Tycoon 2*

Djuren räknar med dig

Om du vill bli riktigt framgångsrik i *Zoo Tycoon® 2* ska du satsa på att göra följande:

- Skapa riktigt bra inhägnader.
- Se till att djuren och besökarna är nöjda.
- Sköt om dina djur så väl att de förökar sig.
- Håll koll på pengarna.
- Anställ personal som arbetar hårt.
- Utforska särskilda djur och andra objekt.
- Gör din djurpark så vackert som möjligt.

Så här installerar du *Zoo Tycoon 2*

Sätt i CD-skivan med *Zoo Tycoon 2* i CD-ROM-enheten och följ instruktionerna som visas på skärmen.

Obs! Om installationen inte startar automatiskt läser du filen Viktigt som finns på CD-skivan med *Zoo Tycoon 2*.



Världens häftigaste djurpark!!!



Zoonyheter

Läget Zoobesökare

Besökarläget i *Zoo Tycoon 2* ger dig en fantastisk möjlighet att se din djurpark som andra ser den. Du kan välja mellan att se allt ur en besökares perspektiv, som en av dina anställda – eller varför inte ta reda på vad dina djur tycker om sina omgivningar?

Besökarläget gör att du kan följa en djurskötare när han/hon matar och sköter om djuren och städar bort bajshögar.

Läget Fotosafari

Med läget Fotosafari kan du föreviga fantastiska (och en del mindre fantastiska) händelser på din djurpark genom ett enkelt tryck på blankstegstangenten.

Du kan ta bilder av allt ifrån ett lejon som smyger på sitt byte på din savann till en tjattrande flock med apor som svingar sig i träden i din uppbyggda regnskog.

Ordna dina favoritbilder i fotoalbum som du sedan kan exportera till HTML-format, så att du kan dela dem med släkt, vänner och andra *Zoo Tycoon 2*-spelare.

Biotopverktyget och Miljömodifieraren

Biotopverktyget är ett smart landskapsverktyg som du kan använda för att snabbt fylla en inhägnad med lämpliga växter, träd, stenar och markmaterial.

Med det nya verktyget Miljömodifieraren kan du enkelt skapa kullar, dalar, berg, vallgravar, platåer och slätter. Du kan bygga spännande inhägnader där du använder naturliga avgränsningar i stället för stängsel för att stänga inne djuren. Mer information finns på sidorna 14 och 15.





Kom riktigt nära med Besökarläget

Komma igång

Första gången du startar *Zoo Tycoon 2* tillfrågas du om du vill spela upp en självstudiekurs där du får grundläggande information om hur du skapar en djurpark. Du börjar med enkla utmaningar, som att skapa en liten djurpark, och därefter får du genomföra större och mer komplicerade projekt. Du kan alltid återgå till självstudiekursen genom att välja den från skärmen där du väljer kampanj.

Huvudmenyn

När du startar *Zoo Tycoon 2* efter att du har gått igenom eller avbrutit självstudiekursen kan du välja något av följande tre spellägen: Kampanj, Utmaning eller Fritt spel.

Kampanj

Kampanjspel är utformade så att du får en genomgång av de grundläggande momenten i att få en djurpark att fungera. Du får veta hur du skapar en bra djurpark, hur du tar hand om djur och besökare och hur du uppfyller de ekonomiska målsättningarna.

Varje kampanj består av flera scenarion med olika mål som ska uppnås. Du kan till exempel få en utmaning som går ut på att du ska uppnå ett visst antal besökare inom sex månader, eller på att minst tre djur ska släppas fria innan det första året är slut. När du har slutfört en kampanj får du tillgång till belöningsobjekt.

Utmaning

I ett utmaningsspel börjar du med en mycket liten budget och en begränsad uppsättning tillgängliga djur, växter, föremål och typer av gångar. När berömmelsebetyget för din djurpark höjs får du fler alternativ att välja mellan. Du får också mer att välja på när du lyckas finansiera forskning om specifika objekt.

När du har slutfört en utmaning får du tillgång till belöningar i form av temaobjekt som du kan använda för att göra din djurpark vackrare.

Fritt spel

När du spelar fritt spel kan du bygga din djurpark precis som du vill ha den. Budgeten är obegränsad och du har tillgång till alla djur, byggnader och tillbehör redan när du börjar. Här kan du testa alla dina galna idéer utan att överskrida budgeten.



Hämtningsbara filer

Om du har en Internet-anslutning kan du klicka på knappen Hämtningsbara filer på huvudmenyn om du vill söka efter speluppdateringar och nytt hämtningsbart spelinnehåll, till exempel nya djur, byggnader och tillbehör, från Microsoft via Internet. Nytt innehåll läggs till kontinuerligt, så det är en bra idé att leta efter nyheter med jämna mellanrum.

Spelalternativ

På skärmen Spelalternativ kan du ändra olika bild- och ljudinställningar, till exempel bildläge (helskärmsläge eller fönsterläge), prestandainställningar (höga, medel eller låga), upplösning och volym för ljud och musik.

Öppna ett sparat spel

Med knappen Öppna ett sparat spel kan du snabbt hoppa in i ett spel som du har sparat tidigare och fortsätta spela där du slutade.

Några ord om biotoper

Världen i *Zoo Tycoon 2* bygger på biotoper, och när du spelar kommer ordet "biotop" att dyka upp på flera ställen.

Så vad är då en biotop?

"Biotop" är en term som används för att beskriva ett komplext biologiskt sammanhang av växter och djur i ett specifikt klimat eller i ett visst väderförhållande. Du har säkert hört talas om biotoperna öken, tundra, tropisk regnskog och savann.

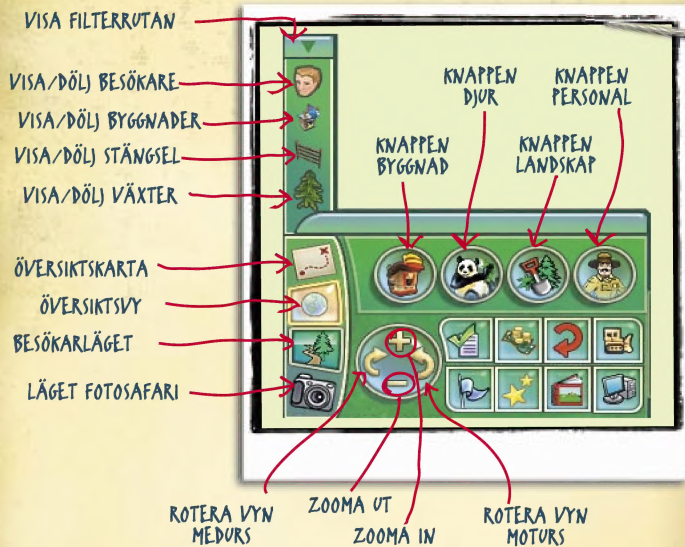
Biotopen savann består till exempel av savannväxter som akacie- och baobabträd, slånbärsbuskar och elefantgräs, och savanndjur som elefanter, giraffer och lejon. Savanner är vanliga i varma och torra klimat, till exempel i Centralafrika.

I *Zoo Tycoon 2* hör nästan alla objekt som du använder för att skapa en inhägnad (djur, växter, träd, stenar och markmaterial) till en angiven biotop.

Du kan använda dina kunskaper om biotoper för att skapa olika typer av naturliga miljöer för dina djur så att de trivs – kanske börjar de till och med föröka sig!



Viktiga knappar i spelet



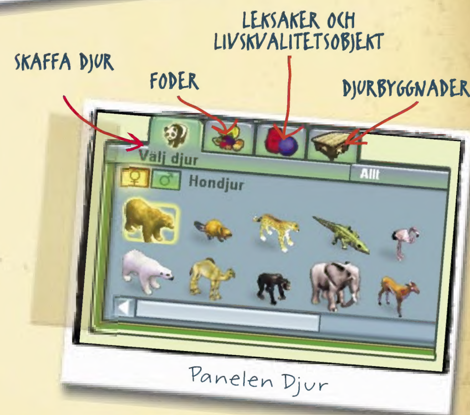
Andra knappar i spelet



Viktiga rutor i spelet



Panelen Byggnad



Panelen Djur



Panelen Landskap

Grundläggande utformning av djurparken

En väl fungerande djurpark har ofta en mycket genomtänkt planering. När du börjar utforma djurparken bör du planera så att den kan växa och utvecklas obehindrat.

Om du ägnar en stund åt att tänka ut en strategi i stället för att bara kasta ut pengar, stängsel och gångar huller om buller kan du spara pengar på kort sikt – och dessutom blir miljön trevligare för både djuren och besökarna.

Tio tips för djurparksutformning

1 Stora, öppna ytor är trevliga. Sprid ut alla objekt ordentligt så att det finns plats för utveckling senare, och placera inte alla de stora attraktionerna för nära varandra.

2 Ett bra sätt att börja kan vara att skapa ett vanligt rutnät med gångar runt stora inhägnader eller grupper med mindre områden. Kom ihåg att se till att djuren i de mindre områdena har tillräckligt med plats.

3 En annan bra idé är att skapa en förgreningsmodell, där huvudgångarna läggs med 2-5 plattors mellanrum. Detta gör att det inte blir några problem att ta emot stora mängder besökare på din djurpark. Fyll de öppna ytorna med faciliteter för besökarna och utsmyckningsobjekt, eller skapa fler gångar så att det inte blir så trångt för besökarna att ta sig fram.

4 I allmänhet bör du se till att bygga så stora inhägnader som möjligt. Ju fler djur du placerar i ett område, desto attraktivare blir området, och desto mer pengar kommer du att få i donationslådorna. Besökarna känner också att de lär sig mer om de ser inhägnader med flera olika djur.



Massor av plats för alla

5 Placera souvenirbutiker och bankomater nära ingången till djurparken för att uppmuntra gästerna att köpa saker innan de går ut.

6 Se till att besökarna rör sig så mycket som möjligt genom att placera de mest populära djuren längst in i djurparken. Detta gör att besökarna stannar längre, äter och köper mer.

7 Skapa alltid ett område mellan en gångväg och en inhägnad där besökarna kan stå och titta på djuren. Du gör detta genom att placera en kort gångbit längs med inhägnaden.

8 Använd den yttre muren runt djurparken som en del av inhägnaden kring en attraktion så ofta du kan. Du sparar pengar genom att inte behöva köpa så mycket stängsel, och det blir också mer naturligt att skapa inhägnader längs med ytterkanterna.

9 Skönhet är visserligen bara en ytlig egenskap, men faktum är att många besökare påverkas positivt om din djurpark ser vacker ut. Investera därför gärna i vackra rabatter, fontäner och andra tillbehör, även om de inte fyller någon praktisk funktion. Besökarna tycker om att se prydliga objekt, till exempel papperskorgar och matstånd som utformats enligt ett tema.

10 Placera ut personalgrindar för att se till att besökarna inte hamnar på platser som du inte vill att de ska se. Det är bara anställda som kan passera genom personalgrindar.





En annan luftig utformning

Skapa riktigt bra inhägnader

När du har skapat den grundläggande utformningen av djurparken kan du börja bygga inhägnader för att ta hand om de viktigaste komponenterna – de älskade djuren.

Skapa inhägnader – grunderna

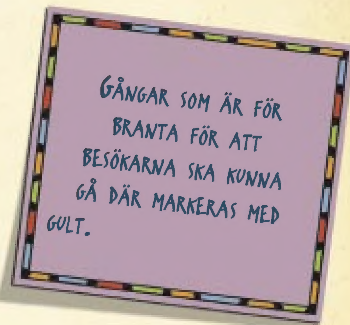
- När du beräknar hur stor en inhägnad ska vara bör du se till att den rymmer en hel familj (eller flera exemplar) av en art, även om du bara har ett djur från början.
- Använd Biotopverktyget och Miljömodifieraren för att snabbt skapa lämpliga miljöer för dina djur. Mer information finns på sidorna 14 och 15.
- Låga stängsel ger besökarna fantastiska möjligheter att se djuren, men de är inte särskilt bra om du vill se till att djuren håller sig inom inhägnaden. Och det vill du förstås. Du kan dock använda låga stängsel tillsammans med vallgravar eller nivåförändringar i naturen för att förstärka inhägnaden.
- Besökarna vill förstås se djuren på så nära håll som möjligt, men du måste se till att dina djur kan gå undan och få lugn och ro. Du kan tillgodose både besökarnas och djurens behov genom att använda en kombination av massiva och genomskinliga murar.





En stor och rymlig savann

- Klicka på knappen Djurskötarens råd i rutan Information om djuret om du vill veta vilken mat, vilka leksaker, byggnader, stängsel, stenar och växter som passar för ett visst djur.
- Växla till besökarläget när du placerar ut gångar och inhägnader, så kan du se hur ditt zoo ser ut i en besökares ögon.
- Experimentera med att skapa stora inhägnader för flera olika djurarter. Du kan till exempel skapa en savann där du skulle kunna placera spetsnoshörningar, zebror, nätgiraffer, elefanter, thomsongaseller och "djurens konungar" – lejon. Besökarna älskar att se flera olika djur som lever tillsammans, vilket gör att de förmodligen donerar mer pengar till djurparken.







Flera djur på samma plats – ju fler desto roligare!

Använda verktygen

Bygga stängsel

Det finns många användningsområden för stängsel i *Zoo Tycoon 2*. Du kan skapa en robust men genomskinlig barriär mellan besökarna och djuren, eller bara snygga till ett område eller styr om flödet av besökare.

För att djurparken ska lyckas är det mycket viktigt att du väljer rätt typ av stängsel på rätt plats. Du bör hitta en bra balans mellan att skydda besökarna och att ge dem bästa tänkbara möjligheter att se så mycket som möjligt av djuren.

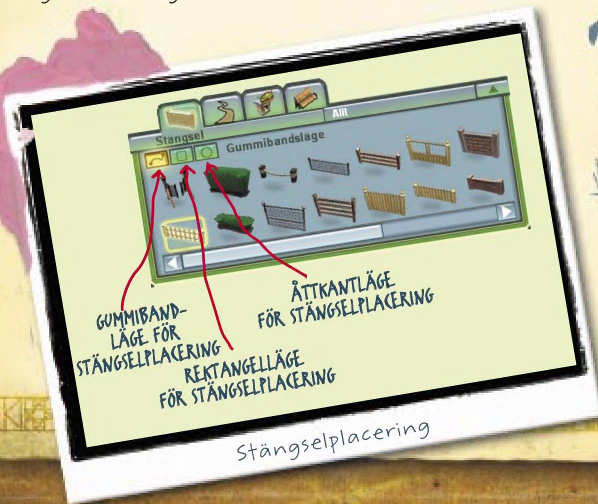
I *Zoo Tycoon 2* kan du placera ut stängsel på tre olika sätt.

Gummibandsplacering

Det här läget är användbart om du vill skapa ett stängsel i en form som du bestämmer helt själv. Klicka där du vill placera den första stolpen, och klicka sedan för att placera ut fler stängseldelar i den form du vill använda. Du kan också sträcka stängslet som ett gummiband (därav namnet på läget). När du är klar högerklickar du för att "släppa" stängslet med markören.

Rektangelplacering

Det här läget är användbart om du vill skapa en kvadratisk eller rektangulär inhägnad. Klicka och håll ned musknappen där du vill börja placera stängslet, och dra sedan med musen för att ange hur stor inhägnaden ska vara. Klicka en gång till, så skapas inhägnaden. När inhägnaden är klar uppmanas du att placera en personalgrind i stängslet och en donationslåda i närheten.



Stängselplacering

Åttkantsplacering

Det här läget är perfekt om du vill skapa rundade inhägnader. Det fungerar på samma sätt som rektangelläget.

Skapa gångar för besökare

När du placerar ut gångvägar bör du prioritera att se till att besökarna kan ta sig fram enkelt och smärtfritt. Se till att gångarna är tillräckligt breda (dvs minst tre plattor) så att många besökare kan gå där samtidigt. Undvik de flaskhalsar som brukar uppstå vid matställen och se till att gästerna inte missar en enda vrå av din fantastiska djurpark.

Placera byggnader och tillbehör

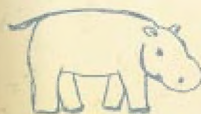
Det stora utbudet av byggnader och tillbehör i *Zoo Tycoon 2* innehåller alltifrån toaletter och vagnar med snacks till fontäner, lekplatsutrustning, kompostbyggnader med mera.

De flesta byggnaderna är till för att tillgodose dina besökares behov så att du ska få mer inkomster från dem. Besökarna vill ha mat och dryck, rena toaletter och platser där de kan vila, och de vill också köpa souvenirer och lära sig saker.

Rotera objekt

Om du vill rotera en byggnad eller ett annat objekt innan du placerar det i djurparken (du kan inte rotera det efter att du har placerat det) kan du göra det på något av följande tre sätt:

- Tryck på Skift + . (punkt) eller Skift + , (komma) för att rotera objektet åt respektive håll innan du placerar det.
- Du kan rotera ett objekt "på plats" precis innan du placerar det genom att hålla ned vänster musknapp och flytta musen. När du släpper musknappen placeras objektet.
- Använd pilarna i rutan Objektinformation för att rotera det markerade objektet innan du placerar det.





Hjälp att skapa landskap

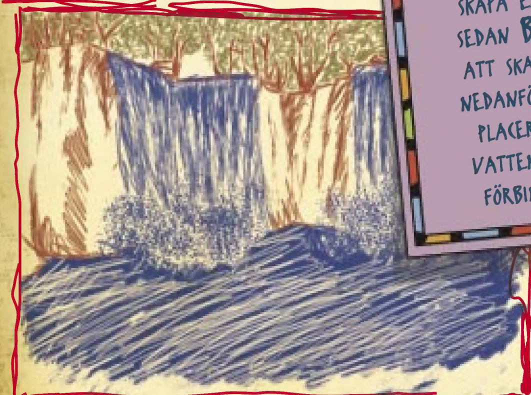
Tack vare Biotopverktyget och Miljömodifieraren i *Zoo Tycoon 2* behöver du inte längre oroa dig för att få blåsor i händerna, ont i ryggen eller att göra botaniska misstag när du bygger inhägnader.

Biotopverktyget

Nu behöver du inte gissa vilka växter som ska placeras var. Med Biotopverktyget får du hjälp att skapa vackra och korrekta landskap i din djurpark. Ett snabbt arbetspass med det här verktyget fyller din inhägnad med terrängtyper och växtlighet som stämmer överens med den biotop som du har angett.

Oavsett om du skapar ett område som ska se ut som en afrikansk savann, en arktisk tundra, en tropisk regnskog, våtmarker eller en öken kan du ta hjälp av Biotopverktyget för att hitta och placera ut rätt sorts växter, träd, buskar, gräs, stenar och vattentyper för den biotop du har valt – utan att behöva göra av med alltför mycket pengar.

Med Biotopverktyget väljer du mellan olika verktyg för terräng och olika typer av djupt och grunt vatten för varje biotop.



OM DU VILL SKAPA ETT VATTENFALL ANVÄNDER DU MILJÖMODIFIERAREN FÖR ATT SKAPA EN KLIPPA. ANVÄND SEDAN BIOTOPVERKTYGET FÖR ATT SKAPA DAMMAR PÅ OCH NEDANFÖR KLIPPAN. TILL SIST PLACERAR DU YTTERLIGARE VATTEN SÅ ATT DAMMARNA FÖRBINDS MED VARANDRA.

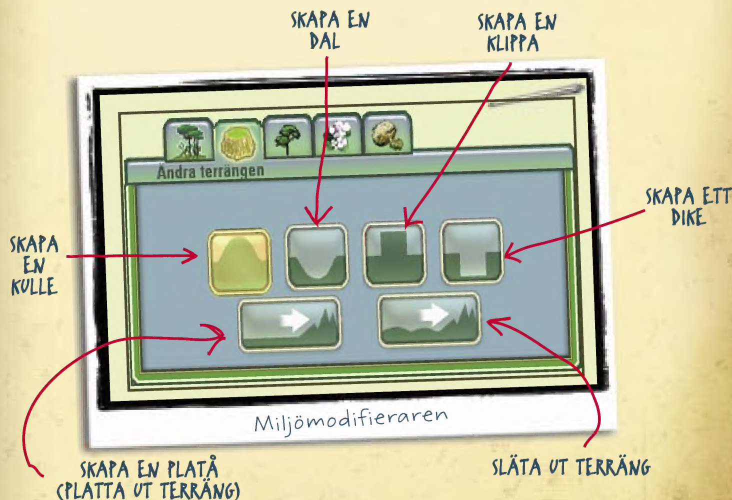
Miljömodifieraren

Med verktygen i Miljömodifieraren kan du med en enda musklickning styra bulldozrar och schaktmaskiner och snabbt skapa berg och dalar i dina inhägnader.

Du kan förändra terrängen så att du kan skapa vattenfall, upphöjda gångar och naturliga avgränsningar i din fantastiska djurpark.



I MORSE LYCKADES JAG LISTA UT HUR MAN GÖR ETT BERG AV EN MULLVADSHÖG: HÅLL NED VÄNSTER MUSKNAPP, SÅ HÖJS MARKEN SUCCESSIVT. SAMMA METOD FUNKAR OM JAG VILL FÖRDJUPA DIKEN. MIN RYGG MÅR REDAN BÄTTRE!



Miljömodifieraren

Djurskötsel

Skaffa djur

I *Zoo Tycoon 2* kan du skaffa många olika sorters djur, bland annat några riktigt sällsynta och dyra djur som kan göra din djurpark riktigt berömd – eller få dig att misslyckas helt.

När du spelar fritt spel är alla djur tillgängliga från början. När du spelar utmaningsspel börjar du med fyra tillgängliga djur, och därefter får du tillgång till fler djur allt eftersom din djurpark blir mer berömd.

Se till att djuren är nöjda och friska

När du har skaffat ett nytt djur till ditt zoo måste du se till att uppfylla djurets grundläggande och avancerade behov.

Rutan Information om djuret visas om du klickar på ett djur i din djurpark. I rutan visas en översikt över aktuell status för de grundläggande och avancerade behoven för varje enskilt djur, och dessutom visas information om i vilken miljö djuret trivs och vilken föda det helst äter.

Stimulera djur i fångenskap

Det finns tre primära sätt att stimulera djuren och se till att deras grundläggande och avancerade behov uppfylls.

Besök av djurskötaren Ett djur mår alltid bra om en djurskötare ägnar sig särskilt åt det. När du spelar i besökarläget kan du själv utföra alla djurskötarens uppgifter, till exempel att ge mat och vatten eller att sköta om sjuka djur.

The companionship of other animals Även de mest enstöriga djuren i din djurpark skulle må bra av att ha sällskap av en partner av motsatt kön.

Livkvalitetsobjekt (leksaker) Leksaker gör att djuren stimuleras att bete sig naturligt. Zoobesökare älskar att se djur som leker med leksaker.





Uppmuntra djuren att föröka sig

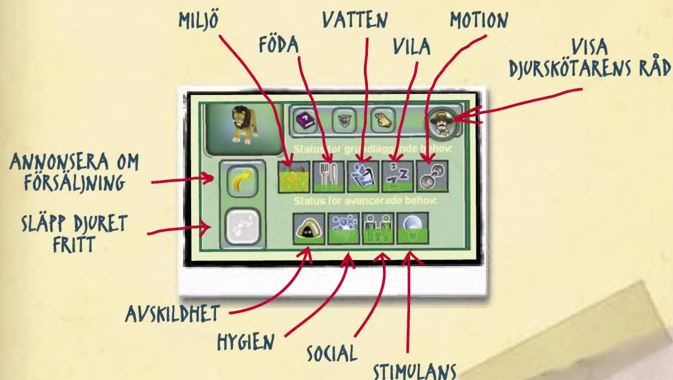
Att djuren i din djurpark börjar föröka sig är ett säkert tecken på att du verkligen har lyckats. Det betyder att du har tillgodosett djurens alla behov på ett så bra sätt att de är tillräckligt nöjda och trygga för att börja bry sig om varandra.

Du kan också göra ekonomiska vinster om ett djur föds hos dig. Besökare är mer intresserade av djurungar än av vuxna djur, och ägnar mer tid åt att titta på djurungar. Kanske donerar de då också mer pengar till din djurpark.

Släppa djur fria

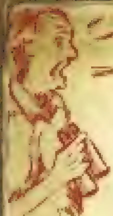
Ett annat bra tecken på att du har lyckats i *Zoo Tycoon 2* är när du kan släppa djur fria. Detta gör din djurpark mer berömd, och du får förmodligen också en utmärkelse.

Du kan också annonsera om försäljning av djur, så att andra djurparker kan köpa dem.









Locka besökare till djurparken



Besökarna som väller in genom grindarna kanske ser ut som en enda stormande flock, men var och en av dem är en unik individ.

Varje besökare är unik vad gäller favoritdjur, favoritmat och andra preferenser – och alla besökare är förstås olika törstiga, hungriga och trötta. Läs tipsen nedan om du vill se till att dina besökare vill återvända.

Tio tips för att locka besökare

1. Se till att de slipper trängas. Bygg breda gångar där det finns plats för många besökare, och se till att det finns stora områden i närheten av populära djur så att alla som vill se dem får plats.
2. Städa ordentligt. Placera ut många återvinningsbehållare och papperskorgar, så att du kan hålla din djurpark så ren som möjligt.
3. Skapa jippon kring populära djur och ta med så många olika djurarter som möjligt (detta gör att din djurpark blir betydligt mer berömd).
4. Håll besökarna nöjda genom att se till att de har bra tillgång till mat, vatten och vila. I just det här avseendet är besökarna faktiskt inte särskilt olika dina djur...
5. Sköt om dina djur så väl att de förökar sig. Djurparksbesökare älskar djurungar.
6. Experimentera med att ändra inträdespriser och rabatter tills du får en perfekt balans mellan nöjda besökare (som gör av med mycket pengar!) och maximerad vinst.
7. Besökarna vill ha roligt när de gåt till djurparken De vill inte bara titta på djuren – de vill också se spännande statyer, fontäner och temaområden. Alla barn älskar att leka på lekplatser.
8. Var noga med att göra din djurpark vacker. Blommor och fontäner kan göra dina besökare väldigt mycket mer nöjda med besöket.
9. Besökarna trivs bäst om de får se nöjda, friska djur i väl utformade inhägnader.
10. De vill också veta mer om det de ser. Om du visar dina djur i miljöer som motsvarar deras naturliga levnadsförhållanden kan du få besökarna att donera mer pengar till din djurpark.

Sköta din djurpark



Anställa personal

Du kan anställa tre olika typer av personal för att hjälpa dig med att sköta din djurpark: djurskötare, vaktmästare och pedagoger.

De olika personaltyperna arbetar med olika delar av verksamheten på din djurpark.

Djurskötare

Om du börjar skapa en djurpark med en obegränsad budget bör du börja med att anställa en djurskötare som kan mata djuren, sköta om dem om de blir sjuka och städa efter dem. Det är också en bra idé att tilldela en särskild djurskötare som ska ta hand om dina viktigaste djur.

Djurskötarna får högre lön än de andra anställda, men du kan spara pengar genom att själv utföra en del av djurskötarnas uppgifter i besökarläge.

Vaktmästare

Vaktmästarna är de osynliga hjältarna som gör grovjobbet på din djurpark. De håller besökarna nöjda genom att plocka upp skräp och tömma papperskorgar.

Om papperskorgarna på din djurpark är överfulla lider besökarna av det och får kanske mer bråttom hem – så du kan verkligen göra ekonomiska vinster på att anställa en vaktmästare som håller rent.

Pedagoger

En pedagog kan göra ett djurparksbesök mer intressant genom att hålla föredrag med massor av spännande information om djuren.

När du anställer en pedagog måste du också placera ut ett pedagogpodium (finns på fliken Byggnader i panelen Byggnad) i närheten av en inhägnad för att pedagogen ska kunna hålla föredrag.

En pedagog som inte har något podium att tala från kommer att vandra runt planlöst på din djurpark – full av roliga kunskaper som han/hon inte kan dela med sig av.

En del besökare kanske blir så inspirerade av föredragen att de donerar mer pengar till din djurpark – så se till att placera ut donationslådor på strategiska platser!

Inkomster – hur du tjänar pengar

Inkomster från donationer

Donationer är den viktigaste inkomstkällan för din djurpark.

Besökare som är nöjda med besöket på din djurpark kan donera pengar. Om besökarna har sett intressanta djur som gör spännande saker kan de uttrycka sin tacksamhet genom att lägga pengar i donationslådorna som du har placerat vid inhägnaderna.

Besökarna kan också donera pengar om de ser att dina djur lever i inhägnader som stämmer överens med de biotoper där djuren vanligtvis lever.

Du får också en hel del pengar om du får stora utmärkelser. Om du lyckas få djur av en utrotningshotad art att föröka sig hos dig kan du räkna med att få en mycket stor donation.

Inkomster från inträdesavgifter

Inträdesavgiften är en viktig inkomstkälla när du börjar driva din djurpark. Avgiften har stor inverkan på hur många besökare du får. Om du sänker priset kan du räkna med att få fler besökare.


En nöjd besökare

BESÖKARNA DONERAR INGA PENGAR OM DE INTE HITTAR NÅGON DONATIONSLÅDA. MINNESANTECKNING: PLACERA UT MINST EN ELLER TVÅ DONATIONSLÅDOR I NÄRHETEN AV ÅSKÅDARPLATSERNA VID ALLA STORA INHÄGNADER.

Inkomster från mat- och dryckförsäljning

All mat- och dryckförsäljning, oavsett om det är enkla godisvagnar eller högklassiga restauranger, innebär att du får underhållskostnader. För att få försäljningen att gå med vinst måste du se till att skapa försäljningsställen där försäljningsvinsterna överstiger underhållskostnaderna.

Även om det är dyrt att bygga och underhålla restauranger kan du göra stora vinster på dem. Alla typer av besökare dras till restauranger eftersom de kan få sitta ned, bli serverade av trevlig personal och inte behöver bry sig om avfallshanteringen efteråt.

DET VIKTIGASTE NÄR DET GÄLLER ATT SE TILL ATT MAT- OCH DRYCKFÖRSÄLJNING GÅR MED VINST ÄR SAMMA SAK SOM FÖR FASTIGHETSMÄKLARE: LÄGET, LÄGET, LÄGET.

Inkomster från souvenirförsäljning

Något av det roligaste dina besökare vet är att köpa souvenirer för att komma ihåg sitt besök hos dig.

Souvenirvagnarna och -butikerna i *Zoo Tycoon 2* säljer souvenirer som är associerade till specifika djur. Om en besökare gillar att titta på ett visst djur på din djurpark kan du räkna med att han eller hon förmodligen vill ha en souvenir som handlar om det djuret.

Souvenirvagnarna är billiga att underhålla, men de säljer bara billiga souvenirer om de lite enklare djuren på din djurpark.

Souvenirbutiken kan lagra fler souvenirer, och det är här du kan göra de stora vinsterna. Butikerna är dyrare att underhålla, men souvenirerna som säljs är dyrare än de som säljs i vagnarna.

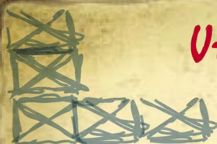
Vinstmarginalen för en souvenirbutik påverkas mycket av dess läge i djurparken. Se till att alla souvenirbutiker ligger nära in- och utgångarna och på platser där många besökare passerar.

Inkomster från återvinning

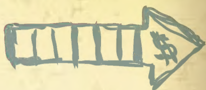


När du tar bort en byggnad eller ett tillbehör får du ett återvinningsbelopp, ungefär som en pant, som ett avdrag på den ursprungliga kostnaden.

Du kan också tjäna pengar på djurens spillning genom att bygga en kompostbyggnad på en diskret plats – på betryggande avstånd från matställen och besökare. Kompostbyggnaden har inga underhållskostnader, och när du har byggt den får du en månatlig utbetalning för att du återvinner spillningen.



Utgifter – vart tar pengarna vägen?



Kostnader för att skaffa djur

Priserna för de djur som finns till försäljning varierar mycket. Zebror, kameler, älgar och oryxer är relativt billiga djur, men djurparksfavoriter som till exempel isbjörnar, lejon och ringsvanslemurer är dyrare.

De allra dyraste djuren, framför allt jättepandan, gräver visserligen ett hål i din budget, men de gör också att du kan tjäna betydligt mer på din djurpark. Dessa verkliga "huvudattraktioner" drar till sig många besökare som också ofta donerar mycket pengar. Om du dessutom är så skicklig att du kan få jättepandorna att para sig och få ungar är du verkligen på väg att bli en riktig djurparksmästare.

Uppbyggnadskostnader

Även om en grizzlybjörn är förhållandevis billig att köpa in bör du tänka på att det är ett känsligt djur som kräver en ganska speciell miljö att leva i. Det kan bli dyrare än du tror.

Vissa djur kan trivas bra i ganska enkla miljöer och blir då billiga i drift, men andra djur kan gräva djupa hål i din budget med sina underhållskrav. Om du vill ta reda på mer om vad det kan kosta att skapa en bra miljö för ett visst djur klickar du på Djurskötarens råd för djuret.

Underhållskostnader för din djurpark

Efter att du har köpt djur och byggt upp din djurpark är det de månatliga underhållskostnaderna som kommer att kräva mest av din budget.

Underhållskostnaderna är alla kostnader som rör matställen och inhägnader. Löner till anställda räknas inte som underhållskostnader.



Underhållskostnader för djur

Underhållskostnader för djur är till exempel foder och sjukvård för djuren. Du kan hålla dessa kostnader nere genom att själv mata djuren och ta hand om sjuka djur i besökarläget.

Löner till anställda

Varje anställd får en månadslön som utbetalas i slutet av månaden.

Djurskötarna och pedagogerna får de högsta lönerna, men du bör se detta som goda investeringar eftersom deras arbete genererar mer vinst i slutänden.

Vaktmästarna får ganska låga löner.

Du kan också sänka dessa kostnader genom att själv utföra djurskötarnas och/eller vaktmästarnas uppgifter i besökarläget.

Forskningskostnader

Att forska om objekt tar tid och kan kosta mycket pengar, men vanligtvis får du veta så mycket nyttiga saker att det balanserar kostnaden. De flesta objekt som blir tillgängliga via forskning gör att du kan tjäna mer pengar långsiktigt.



LOKALA NYHETER

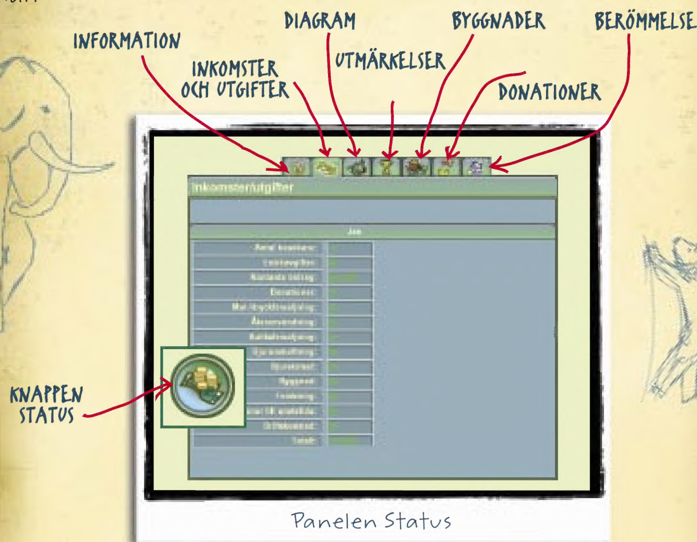


Schimpans rymde – via ett träd

MINNESANTECKNING: LÄGG MER PENGAR PÅ ORDENTLIGA STÄNGSEL. DET ÄR EN BRA INVESTERING...

Hålla koll på hur det går

Det finns flera sätt att kontrollera hur det går för din djurpark, både rent ekonomiskt och i fråga om hur djuren och besökarna mår.



Panelen Status



Snabbfakta

Berömmelse

Varje djurpark du skapar i *Zoo Tycoon 2* får ett berömmelsebetyg på en skala mellan 1 och 5 stjärnor. Detta betyg visas alltid i det övre vänstra hörnet i huvudspelfönstret.

Vilket betyg du får beror på många olika faktorer.

Skaffa många djurarter Ju fler arter du har på din djurpark, desto mer berömd blir den. Betyget påverkas också av hur nöjda djuren är hos dig. Om dina djur inte mår bra kan betyget sänkas.

Släpp djur fria Du får en berömmelsepoäng för varje djur du lyckas släppa fritt (maximalt antal poäng är 10).

Uppfyll scenariemål och klara utmaningar Du kan få upp till 10 berömmelsepoäng genom att klara utmaningar eller uppfylla scenariemål.

Få utmärkelser Utmärkelser som tilldelas ditt zoo kan motsvara upp till 10 % av berömmelsebetyget. Du får ett visst antal berömmelsepoäng för varje utmärkelse du får.

Håll besökarna nöjda Besökarnas nöjdhet motsvarar upp till 20 % av berömmelsebetyget.


En femstjärnig djurpark

Checklista för djur

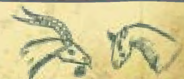
DJUR	INFÖRSKAFFAT?	FÖRÖKAT SIG?	SLÄPPT FRI?
AFRIKANSK ELEFANT			
NORDAMERIKANSK BÄVER			
BENGALISK TIGER			
SPETSNOSHÖRNING			
GEPARD			
SCHIMPANS			
PÅFÅGEL			
ZEBRA			
DROMEDAR			
KEJSARPINGVIN			
ORYX			
JÄTTEPANDA			
STÖRRE FLAMINGO			
GRIZZLYBJÖRN			
FLODHÄST			
JAGUAR			
LEJON			
ÄLG			
BERGSGORILLA			
NILKROKODIL			
OKAPI			
STRUTS			
ISBJÖRN			
RÖD KÄNGURU			
RÖD PANDA			
NÄTGIRAFF			
RINGSVANSLEMUR			
SNÖLEOPARD			
THOMSONGASELL			



Förklaring av ikoner



IKON	BESKRIVNING	IKON	BESKRIVNING
	"JAG FÖRSTÅR INTE."		"JAG MÅSTE GÅ PÅ TOALETTEN."
	"JAG HAR LÄRT MIG SAKER."		"JAG KÄNNER MIG ENSAM."
	"JAG ÄR ARG."		"JAG MÅSTE VILA."
	"JAG ÄR INTRESSERAD."		"JAG VILL HA BARN."
	INTRESSERAD, "FANTASTISKT!"		"JAG BEHÖVER EN PAPPERSKORG."
	"JAG HAR ROLIGT."		"JAG VILL HA EFTERRÄTT."
	"DET ÄR FÖR TRÅNGT HÄR."		"JAG HAR ROLIGT."
	"DET HÄR SER INTE BRA UT."		NIVÅ AV AVSKILDHET
	GRAD AV NÖJDHET MED OMGIVNINGARNA		HUNGERNIVÅ
	"JAG BEHÖVER EN BANKOMAT."		TÖRSTNIVÅ
	"JAG ÄR HAVANDE."		MOTIONSBEHOV
	"JAG ÄR SJUK."		HYGIENNIVÅ
	"JAG SER INGET."		"JAG ÄR TRÖTT."



ANTECKNINGAR

Teknisk support

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Du får tillgång till alla våra supporterbjudanden när du besöker http://support.microsoft.com/. På de här webbplatserna kan du:

- Läsa om den allmänna supportpolicyn för din produkt.
- Leta efter artiklar om särskilda ämnen i Microsofts kunskapsbas.
- Skicka en fråga och få hjälp av en supporttekniker från Microsoft via Internet.

Globalt: Support utanför USA och Kanada kan skilja sig beroende på land. Besök http://support.microsoft.com/international.aspx om du söker nationell kontaktinformation. Om det inte finns något Microsoft-kontor i ditt land eller område kan du kontakta företaget där du köpte din Microsoft-produkt.

Villkor: Microsofts supporttjänster erbjuds till löpande priser och villkor vid inköpstillfället. Dessa kan ändras utan förvarning.